

Reset



Regulamento

Reset 2026

Artigo 1º - A Reset.....	2
Artigo 2º - Destinatários.....	3
Artigo 3º - Local, Data e Inscrição.....	4
Artigo 4º - Caução.....	5
Artigo 5º - Dormida.....	7
Artigo 6º - Competição.....	8
Artigo 7º - Technical Design.....	9
Artigo 8º - Case Study.....	10
Artigo 9º - Desafio e Networking.....	11
Artigo 11º - Júri.....	12
Artigo 12º - Prémios.....	13
Artigo 13º - Desistências.....	14
Artigo 14º - Irregularidades.....	15

Artigo 1º - A Reset

O Grupo Local BEST Coimbra, daqui em diante denominado como BEST Coimbra, inserido no BEST (*Board of European Students of Technology*), promove uma competição de engenharia, denominada Reset.

- I. A competição terá uma duração de 24h e está dividida em duas modalidades:
 - A. Technical Design: Desafio prático de resolução de um problema com a utilização de ferramentas de modelação 3D, sendo esta o grande foco da avaliação. Os temas poderão ir desde áreas relacionadas com arquitetura/ planeamento de cidades até ao design de peças automóveis.
 - B. Case Study: Desafio teórico de resolução de dois problemas reais que requerem análise, pesquisa, deliberação, teste e apresentação de uma solução que se ajuste a um cenário de caso real baseado em recursos realistas dentro de um tempo limitado.
- II. Durante a competição também poderão existir desafios de rápida execução, de cariz opcional.
- III. A organização é composta pela equipa encarregada de organizar a Reset 2026 e por todos os membros do BEST que se encontrem identificados como *organisers*.
- IV. A Reset tem como objetivos cultivar o desenvolvimento das *soft* e *hard skills* dos estudantes da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, através de:
 - A. Estímulo da criatividade;
 - B. Incentivo do trabalho em grupo
 - C. Demonstração e aplicação de competências técnicas;
 - D. Desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas;
 - E. Motivação da aprendizagem através de novas experiências;
 - F. Aproximação dos estudantes a empresas e entidades patrocinadoras;
 - G. Desenvolvimento da gestão de tempo e stress;
 - H. Momentos de lazer e diversão.
- V. A participação no evento implica a aceitação de todas as cláusulas constantes no presente regulamento.

Artigo 2º - Destinatários

- I. Podem participar na Reset todos os estudantes de licenciatura ou mestrado da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra inscritos no ano letivo 2025/26.
- II. Os participantes poderão candidatar-se em grupos de quatro elementos ou menos, i.e.,:
 - A. Poderão inscrever-se individualmente, não tendo mais nenhuma pessoa conhecida interessada em participar no evento;
 - B. Poderão também inscrever-se caso só consigam ter 2 ou 3 elementos na equipa. Neste caso, a inscrição é feita individualmente, mas deve ser devidamente comentado durante o processo de inscrição que pretendem ficar juntos. Durante o processo de avaliação das candidaturas, esses elementos serão agrupados aos candidatos inscritos individualmente.
- III. As inscrições são limitadas a 25 equipas, a dividir por Technical Design e Case Study.
- IV. A participação de elementos associados ao BEST Coimbra e/ou que estejam vinculados de alguma forma ao BEST Coimbra é proibida, sendo sujeitos a anulação da candidatura da competição.
- V. A participação de alunos que tenham estado vinculados à atividade do BEST Coimbra estará sujeita a análise por parte do BEST Coimbra.

Artigo 3º - Local, Data e Inscrição

- I. A Reset será realizada no Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, no Departamento de Engenharia Informática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- II. O evento terá lugar nos dias 6, 7 e 11 de março de 2026. Nos dias 6 e 7 decorrerá a competição e no dia 11 serão as apresentações e defesas dos trabalhos entregues.
- III. As inscrições na Reset decorrerão entre os dias 9 e 27 de fevereiro de 2026 e podem ser feitas através do formulário de inscrição, disponível no [Website do evento](#), na [página de Instagram](#) e no [Linktree do BEST Coimbra](#).
- IV. No caso da inscrição ser individual, será formada uma equipa quando houver quatro inscrições individuais ou uma equipa com 2 ou 3 elementos. No entanto, equipas com menos de 4 elementos poderão não ser aceites, caso não seja possível formar uma equipa de 4 elementos.
- V. A inscrição na Reset só será validada após o pagamento de uma caução de 5 euros por pessoa e todos os membros da equipa enviarem o seu Curriculum Vitae. As informações serão enviadas por correio eletrónico, após a submissão da candidatura.
- VI. A equipa será informada via correio eletrónico sobre a resposta à inscrição, até ao dia 2 de março de 2026.
- VII. Cada equipa deve escolher um nome para a identificar, ficando este sujeito a alteração no caso de ser considerado impróprio pela Organização.
- VIII. Caso o número de inscrições seja superior ao número máximo das permitidas, os candidatos/equipas serão selecionados(as) tendo em conta a ordem da data de inscrição e motivação dos candidatos, avaliada através do formulário de inscrição.

Artigo 4º - Caução

- I. Todos os participantes terão que pagar uma caução de 5 euros.
- II. O pagamento da caução tem de ser feito até 72 horas úteis após o final da data de inscrição para o evento. Caso contrário, a inscrição será anulada.
- III. O pagamento da caução deverá ser feito através de transferência bancária ou presencialmente, devendo para isso contactar os responsáveis. Mais informações serão enviadas por correio eletrónico, após a submissão da candidatura.
- IV. Após a conclusão do evento, os participantes serão contactados para reaver a sua caução e terão até ao final do ano letivo para levantar a mesma, desde que cumpram as condições impostas pela Organização:
 - A. As ferramentas fornecidas pela organização (incluindo canetas e marcadores), assim como os materiais indicados, têm de ser devolvidas nas mesmas condições em que foram entregues;
 - B. No final da competição, a equipa tem que deixar a sua sala devidamente arrumada, limpa e sem qualquer dano;
 - C. O material para atividades da Fun Room não poderá ser danificado.
 - D. Caso o material seja danificado e não seja identificado um culpado pelos danos, toda a equipa perderá a caução e terá que pagar pelos danos causados. No entanto, caso seja identificado um culpado, apenas o culpado pelos danos perderá a caução e terá que pagar os danos causados;
 - E. A invasão da sala de outra equipa será punida com a perda da caução de todos os elementos da equipa que cometeu a infração;
 - F. O desrespeito a outros participantes ou *organisers* significa a perda de caução de todos os elementos da equipa.
 - G. Pelo menos 2 elementos da equipa têm de estar presentes no check-in e no coffee break. Pelo menos 3 elementos da equipa têm de estar presentes na Cerimónia de Abertura. Toda equipa tem de estar presente no Workshop, na Apresentação de Tópico e na Competição, de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento. Nas apresentações dos projetos, networking, coffee break e cerimónia de encerramento terão que estar pelo menos 3 elementos de cada equipa, sob pena de serem desclassificados caso não cumpram. Caso haja alguma impossibilidade de comparência justificável, tem de ser previamente comunicada à Organização;
 - H. Todos os elementos das equipas têm de estar presentes durante as 24 horas de competição, exceto no período autorizado para dormir, nos termos definidos no artigo 5º ou qualquer outra situação justificável.

- I. Cada participante terá de preencher um questionário de feedback após a competição, até ao dia 22 de março de 2025;
- J. O *Curriculum Vitae* a ser entregue por todos os membros da equipa deve seguir um modelo adequado,
- K. A desclassificação de uma equipa levará à perda da caução por parte de todos os seus elementos;
- L. Às alíneas anteriores, podem aplicar-se exceções em situações extraordinárias, que serão avaliadas pela Organização.

Artigo 5º - Dormida

- I. A Organização compromete-se a fornecer colchões aos participantes para poderem dormir quando quiserem, devendo estes levar para o local da competição quaisquer utensílios tais como sacos-cama, almofadas, cobertores, etc.
- II. Os participantes apenas poderão dormir na sala que for indicada à sua equipa para as 24 horas da competição, excetuando no horário em que for permitida a saída para dormir fora do local da competição.
- III. Será permitida a saída do local da competição de acordo com as seguintes regras:
 - A. Os participantes só poderão ausentar-se do local da competição entre a 1:00 e as 8:00 horas;
 - B. Não será permitida a saída antes da hora de início do horário acima mencionado;
 - C. Será dada uma tolerância de 30 minutos após o horário estabelecido;
 - D. Caso nos 30 minutos seguintes ao horário não se encontrem no local da competição pelo menos 3 elementos da equipa, toda a equipa será desclassificada.
 - E. Os participantes que decidam dormir fora do local da competição irão perder as atividades que poderão acontecer nesse período;
 - F. **A Organização e o BEST Coimbra não se responsabilizam por eventuais acidentes que ocorram durante a competição.**

Artigo 6º - Competição

- I. No início e no fim da prova, é necessário que todos os elementos de cada equipa estejam presentes na sua sala, exceto numa situação justificável e previamente apresentada, à consideração da Organização.
- II. A prova é regulamentada por um guião disponibilizado pela Organização antes do início da prova.
 - A. No decorrer da atividade, será permitido chamar a equipa de tópico da categoria à qual a equipa se propõe, com vista ao esclarecimento de qualquer dúvida referente ao objetivo da prova;
 - B. Qualquer dúvida sobre a organização do evento deve ser esclarecida com os Responsáveis do Evento;
 - C. Apenas as decisões tomadas e anunciadas pelos Responsáveis do Evento são vinculativas;
 - D. Consideram-se Responsáveis do Evento o Coordenador do evento, Tomás Folques, o Secretário, Diogo Henriques, o Responsável de IT, Rodrigo Ceia, o Responsável de Relações Corporativas, Duarte Pereira, os Responsáveis de Tópico, Luísa Barchfeld e Tiago Esteves, a Responsável de Logística, Maria Brito, o Responsável de Marketing, Isaque Capra, o Responsável de Participantes, Leonardo Sobral e o Responsável de Recursos Humanos, João Barraca.
 - E. Na sala atribuída a cada equipa, não é permitida a entrada de elementos não pertencentes à equipa, com exceção de elementos da Organização indicados.
 - F. Saídas externas ao espaço da prova só serão permitidas para dormir e de acordo com os termos definidos no artigo 4º. Outras saídas só serão permitidas de mediante aviso prévio da Organização e com justificação adequada;
 - G. Não é permitida a entrada dos participantes na sala da Organização, sem autorização prévia;
 - H. Ao participar na Reset, os participantes cedem todos os seus direitos audiovisuais captados durante a competição ao BEST Coimbra;
 - I. O anúncio dos premiados será efetuado durante a sessão de encerramento.

Artigo 7º - Technical Design

- I. Cada equipa inscrita terá disponível:
 - A. O guião da prova enunciando o objetivo da tarefa a executar;
 - B. Advertências ou outras notas de interesse;
 - C. Uma sala, onde deverá executar a tarefa proposta.
- II. Os protótipos ou produtos desenvolvidos são obrigatórios para avaliação.
- III. Todas as ferramentas e softwares contemplados no guião da prova deverão ser utilizados. No entanto, poderão utilizar outras ferramentas ou softwares extra para complementar o projeto, desde que sejam mencionados na avaliação.
- IV. Os participantes devem levar os seus computadores pessoais e/ou outros componentes eletrônicos para a realização da prova.
- V. Nos dias anteriores à competição, os participantes serão avisados do(s) software(s) que estará(ão) contemplado(s) no guião e devem instalá-los antes da prova começar.
- VI. O plágio, o uso de soluções pré-existentes e ajudas externas serão estritamente proibidos, levando à desclassificação da respetiva equipa.
- VII. Todas as condições de avaliação e teste das soluções serão dadas a conhecer às equipas participantes antes do início da prova e estarão especificadas no guião da mesma.
- VIII. As soluções apresentadas pelas equipas serão testadas e/ou avaliadas.
- IX. No final da prova, cada equipa terá de ter uma apresentação em formato digital para poder apresentar ao júri. O formato da apresentação estará especificado no guião.
- X. As apresentações dos projetos serão realizadas perante o júri da prova.

Artigo 8º - Case Study

- I. Nesta categoria os participantes terão 2 tópicos para resolver.
- II. Cada equipa inscrita terá disponível:
 - A. O guião da prova enunciando o objetivo da tarefa a executar;
 - B. Advertências ou outras notas de interesse;
 - C. Uma sala, onde deverá executar a tarefa proposta.
- III. Os protótipos ou produtos desenvolvidos são obrigatórios para avaliação.
- IV. Os participantes devem levar os seus computadores pessoais e/ou outros componentes eletrónicos para a realização da prova.
- V. O plágio, o uso de soluções pré-existentes e ajudas externas serão estritamente proibidos, levando à desclassificação da respetiva equipa.
- VI. Todas as condições de avaliação e teste das soluções serão dadas a conhecer às equipas participantes antes do início da prova e estarão especificadas no guião da mesma.
- VII. As soluções apresentadas pelas equipas serão testadas e/ou avaliadas.
- VIII. No final da prova, cada equipa terá de ter uma apresentação em formato digital para poder apresentar ao júri. O formato da apresentação estará especificado no guião.
- IX. As apresentações dos projetos serão realizadas perante o júri da prova.

Artigo 9º - Desafio e Networking

- I. O desafio terá no máximo a duração de 2 horas e será realizado durante a competição.
- II. O desafio tem o carácter opcional, pelo que só participarão no desafio as equipas que quiserem.
- III. Todas as condições de avaliação e prémios associados ao desafio serão dadas a conhecer às equipas participantes juntamente com o guião do mesmo.
- IV. A participação no desafio permite:
 - A. Estimular o cérebro dos participantes a novas ideias;
 - B. Renovar o entusiasmo e o foco;
 - C. Testar a adaptabilidade da equipa a novos problemas;
 - D. Aprimorar skills de gestão de tempo.
- V. A sessão de networking terá o carácter obrigatório e decorrerá após a apresentação dos projetos, durante o coffee break.
- VI. Cada equipa terá que ser representada por um mínimo de 3 participantes na sessão de networking.
- VII. Mais informações serão dadas aos participantes em tempo oportuno.

Artigo 11º - Júri

- I. O júri será constituído por docentes da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra e/ou representantes de alguma entidade parceira da competição e/ou membros da Organização.
- II. Cabe ao júri:
 - A. Zelar pelo cumprimento dos artigos constantes no presente regulamento;
 - B. No caso das provas de Technical Design, avaliar a apresentação do projeto e avaliar a qualidade dos projetos e os benefícios da sua utilização.
 - C. No caso das provas de Case Study, avaliar a apresentação das soluções e proceder à avaliação das soluções apresentadas;
 - D. Deliberar sobre casos omissos no presente regulamento.
- III. As decisões tomadas pelo júri no decorrer do evento são soberanas.
- IV. Compete à Organização do evento entregar uma grelha contendo os parâmetros de avaliação, assim como uma listagem de todas as equipas em competição, a cada um dos elementos do júri de forma a facilitar e justificar a determinação dos premiados.

Artigo 12º - Prémios

- I. Serão premiados os três primeiros classificados de cada categoria, Technical Design e Case Study, e o vencedor do Desafio.
- II. Os prémios a atribuir a cada equipa serão anunciados nas redes sociais do BEST Coimbra.
- III. As equipas vencedoras serão anunciadas na cerimónia de encerramento onde irão receber os respetivos prémios.
- IV. Todos os participantes receberão um certificado de participação devidamente assinado pelos elementos do júri, com exceção dos casos previstos nos artigos 13º e 14º do presente regulamento.

Artigo 13º - Desistências

- I. São considerados como desistências, os casos em que:
 - A. Durante a competição, as equipas comuniquem à Organização que não pretendem terminar a sua prova.
 - B. Algum participante se ausente do edifício da Faculdade sem a devida permissão da Organização.
 - C. A equipa não compareça à apresentação dos projetos.
- II. São considerados como ausências, os casos em que:
 - A. Não seja verificada a presença de algum participante durante os momentos destinados à verificação da mesma
- III. Em caso de desistência ou ausência, o participante perde imediatamente o direito a reaver a caução e ao certificado de participação.
- IV. Às alíneas anteriores, podem aplicar-se exceções em situações extraordinárias, que serão avaliadas pela Organização.

Artigo 14º - Irregularidades

- I. No caso de incumprimento de alguma das regras do presente regulamento, a equipa fica sujeita às penalizações previstas para cada caso.
- II. No caso dos incumprimentos relativos ao guião da prova, a penalização a aplicar à equipa será decidida pelo júri.
- III. No caso de haver danificação de material (ferramentas, mesas, cadeiras, e outros), a equipa terá de pagar o valor referente ao custo desse material. O valor a pagar será abatido ao valor da caução e, caso o valor dos danos seja superior, a equipa terá de proceder ao pagamento da diferença.
- IV. Uma equipa poderá ser excluída da competição nas seguintes situações:
 - A. Não cumprir com o mínimo de elementos necessários nos vários momentos do evento, de acordo com os artigos 4º e 5º.
 - B. Se for detetado plágio, uso excessivo de IA, ajudas exteriores ou outro tipo de irregularidade.
- V. A equipa é responsável pela manutenção do bom estado da sala que lhe for atribuída, sendo também responsável pela sua limpeza antes do fim da prova. O incumprimento desta regra implica a perda da caução.